

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

**AHMAD YUSRON AL HADI
NPM. 1711100003**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1443 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

**AHMAD YUSRON AL HADI
NPM. 1711100003**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1443 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan masalah yang ditemui yaitu media audiovisual yang digunakan kurang menarik, karena hanya berisikan berupa slide share saja, sementara pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini membutuhkan media media audiovisual yang memiliki inovasi yang lebih menarik seperti media yang terdapat animasi didalamnya contohnya *sparkol videoscribe*. Tujuan dari penelitian ini adalah; Untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan serta kelayakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada pembelajaran IPA kelas V SD/MI dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *sparkol videoscribe* kelas V MIS Raden Intan Gadingrejo dan SDN 2 Wonodadi Pringsewu

Penelitian ini merupakan Metode Research and Development (R&D) berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), and *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MIS Raden Intan Gadingrejo dan SDN 2 Wonodadi Pringsewu. Data dari penelitian ini diperoleh dengan wawancara, observasi dan juga dokumentasi.

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli media, materi, dan bahasa pada *sparkol videoscribe* pembelajaran IPA termasuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba skala kecil di MI Raden Intan Gadingrejo dan SDN 2 Wonodadi Pringsewu yang diikuti oleh 20 peserta didik memperoleh presentase rata-rata 89,5%% dengan skor 1164 dan skor maksimal 1300. Pada uji coba lapangan skala besar di SDN 2 Wonodadi Pringsewu dan MIS Raden Intan Gadingrejo yang diikuti oleh 65 peserta didik memperoleh presentase rata-rata 90% dengan skor 3806 dan skor maksimal 4225. Berdasarkan angket respon yang telah diisi oleh peserta didik, hasil ini menempatkan *sparkol videoscribe* pada kriteria sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran

Kata Kunci: ADDIE, *Sparkol Videoscribe*.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Yusron Al Hadi
NPM : 1711100003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2021



Ahmad Yusron Al Hadi

MOTTO

أَفْرَأَ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

Artinya: “Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu. (QS. Al-Isra Ayat 14)





**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD/MI**

Nama : Ahmad Yusron Al Hadi

NPM : 1711100003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Syofnidah Ifrianti, M. Pd.

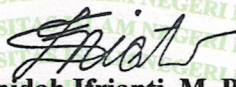
NIP. 196910031997022002


Yuli Yanti, M. Pd. I

NIP. -

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M. Pd.

NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS SPARKOL VIDEOCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD/MI** yang disusun oleh: **AHMAD YUSRON AL HADI, NPM. 1711100003**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Senin, Tanggal 15 November 2021 pukul 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M. Pd

Penguji Utama : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd

Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M. Pd

Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd. I


.....

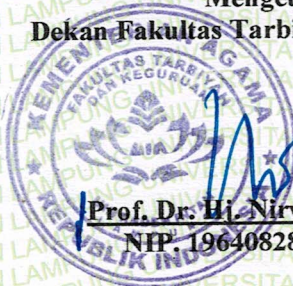
.....

.....

.....

.....

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

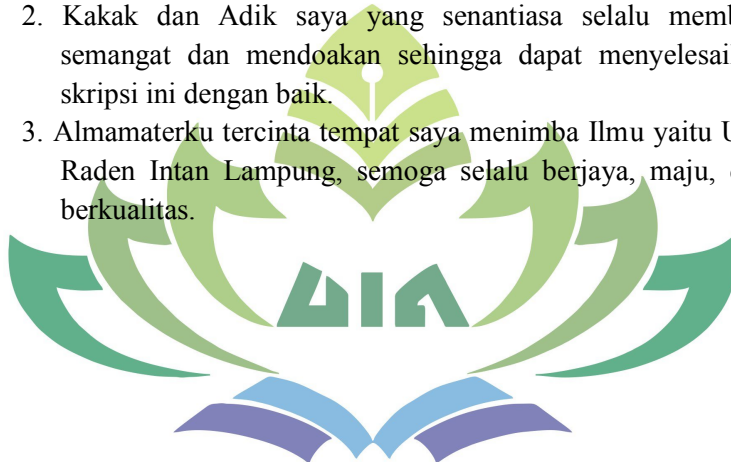


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Kepada Allah SWT dari hati yang terdalam, penulisan skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak H. Dalimin dan Ibu Hj.Sugiyarti (Almh). Yang saya hormati dan saya banggakan, selalu menguatkan saya sepenuh jiwa raga, merawat, membimbing, dan memotivasi saya dengan nasehat - nasehat yang luar biasa, serta mendoakan saya agar selalu berada di jalan yang lurus, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan diberikan keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Kakak dan Adik saya yang senantiasa selalu memberi semangat dan mendoakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Almamaterku tercinta tempat saya menimba Ilmu yaitu UIN Raden Intan Lampung, semoga selalu berjaya, maju, dan berkualitas.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ahmad Yusron Al Hadi, lahir di Pringsewu pada tanggal 24 Juli 1999, penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak H. Dalimin dan Ibu Hj. Sugiyarti (Almh). Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu Pendidikan dimulai dari bersekolah di SDN 1 Pringsewu Utara pada tahun 2005 sampai dengan 2011. Dilanjutkan bersekolah di MTS N 1 Pringsewu pada tahun 2011 sampai dengan 2014. Kemudian lanjut bersekolah di SMAN 2 Pringsewu pada tahun 2014 sampai dengan 2017. Dan pada tahun 2017 penulis ini melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung mengambil program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Adapun Komunitas yang diikuti oleh penulis selama masa kuliah yaitu mengikuti Komunitas Jendela Lampung. Penulis melaksanakan KKN di desa Pringsewu Utara, Kab. Pringsewu. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MI Darul Huda Bandar Lampung dan di tunjuk sebagai ketua koordinator PPL pada MI Darul Huda Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI” persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan (PGMI) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi, yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
7. Ibu Ida Zubaidah, M. Pd.I, selaku kepala sekolah MI Raden Intan Gadingrejo Pringsewu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MI tersebut.
8. Bapak Supendi, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 2 Wonodadi Pringsewu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MIN tersebut.
9. Serta rekan-rekan seperjuanganku PGMI A 2017 yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Dan tak lupa almamater kebangganku UIN Raden Intan Lampung. Semoga segala kebaikan yang diberikan semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT. Harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Oktober 2021
Penulis

Ahmad Yusron Al Hadi
NPM: 1711100003



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Pengembangan Model	11
B. Acuan Teoritik	12
C. Penelitian yang Relevan	27
D. Kerangka Berfikir.....	32
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	35
B. Karateristik Sasaran Penelitian	35
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	35
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	36

E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	37
F. Impementasi Pengembangan Model.....	38
G. Subjek Penelitian Pengembangan.....	40
H. Pengumpulan Data dan Analisis Data	41
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan.....	47
B. Pembahasan.....	84
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89s

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Table 3.1 kisi-kisi angket ahli materi	42
Table 3.2 kisi-kisi angket ahli media.....	43
Table 3.3 kisi-kisi angket ahli bahasa.....	43
Table 3.5 kisi-kisi angket respon peserta didik.....	44
Table 3.6 Skor penilaian terhadap pilihan jawaban	45
Table 3.7 Kriteria kelayakan media pembelajaran	45
Table 3.8 kriteria respon kemenarikan media pembelajaran.....	46
Table 4.1 Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan.....	47
Tabel 4.2 Tema 1 (sistem gerak manusia dan hewan)	51
Tabel 4.3 Tema 2 (sistem pernapasan manusia dan hewan)	51
Tabel 4.4 Tema 3 (sistem pencernaan manusia dan hewan)	52
Tabel 4.5 Tema 4 (sistem peredaran darah manusia).....	52
Tabel 4.6 Tema 5 (ekosistem)	53
Table 4.7 Hasil penelitian angket validasi tahap 1 oleh ahli materi	59
Table 4.8 saran perbaikan validasi ahli materi	60
Table 4.9 hasil penelitian angket validasi tahap 2 oleh ahli materi	62
Table 4.10 hasil penelitian angket validasi tahap 1 oleh ahli media.....	64
Table 4.11 saran perbaikan validasi ahli media	66
Tabel 4.12 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 2 Ahli Media	67
Tabel 4.13 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 1 Ahli Bahasa	69
Tabel 4.14 Saran Perbaikan Validasi Ahli bahasa	71
Tabel 4.15 Hasil Penelitian Angket Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Bahasa	72
Tabel 4.16 Data hasil validasi tahap 1 dan 2 ahli materi	77
Tabel 4.17 Data hasil validasi tahap 1 dan 2 ahli media	78
Tabel 4.18 Data hasil validasi Tahap 1 dan 2 ahli bahasa	79
Tabel 4.19 Rekapitulasi data responden peserta didik MI Raden Intan	80
Tabel 4.20 Rekapitulasi data responden peserta didik SDN 2 Wonodadi	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Bagian intro pembuka.....	57
Gambar 4.2 Bagian intro pembuka.....	57
Gambar 4.3 Bagian isi sparkol videoscribe	57
Gambar 4.4 Bagian isi sparkol videoscribe	58
Gambar 4.5 Bagian penutup.....	58
Gambar 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	60
Gambar 4.7 Revisi Ahli Materi	61
Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	63
Gambar 4.9 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2	63
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	65
Gambar 4.11 Revisi Ahli Medi	67
Gambar 4.12 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	68
Gambar 4.13 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2	68
Gambar 4.14 Grafik Hasil Validasi Ahli bahasa Tahap 1	70
Gambar 4.15 Revisi Validasi Ahli Bahasa	72
Gambar 4.16 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	73
Gambar 4.17 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2	74
Gambar 4.18 Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Kecil dan Uji Coba Besar	76

DAFTAR LAMPIRAN

Instrumen Wawancara
Surat Permohonan Penelitian
Surat Balasan Penelitian MI Raden Intan Gadingrejo
Surat Balasan Penelitian SDN 2 Wonodadi Pringsewu
Surat Pengantar Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa
Berita Acara Validasi Ahli Materi , Ahli Media, Ahli Bahasa
Surat Keterangan Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa
Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Materi 1
Data Hasil Angket Validasi Tahap 2 Validator Materi 1
Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Materi 2
Data Hasil Angket Validasi Tahap 2 Validator Materi 2
Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Media
Data Hasil Angket Validasi Tahap 2 Validator Media
Data Hasil Angket Validasi Tahap 1 Validator Bahasa
Data Hasil Angket Validasi Tahap 2 Validator Bahasa
Respon Peserta didik Kelas VI SDN 2 Wonodadi Pringsewu
Respon Peserta didik Kelas VI MI Raden Intan Gadingrejo
Rekapitulasi Respon Peserta Didik MI Raden Intan Gadingrejo
Rekapitulasi Respon Peserta Didik SDN 2 Wonodadi Pringsewu
Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul proposal ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul Skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD/MI. Berikut ini uraian beberapa istilah dalam judul skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut.¹
2. Media Pembelajaran adalah sebagai teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dari perancangan, penggunaan, dan evaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengkombinasikan berbagai sumber daya manusia dan nonmanusia.²
3. AudioVisual adalah Media audio visual yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video, dan sebagainya. Media audio visual juga merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, maka hampir tidak perlu lagi biaya tambahan, karena tape dapat di hapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima

¹ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: PT Alfabet, 2019), h.396.

² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hal. 292

kembali.³*Sparkol Videoscribe* diartikan sebagai suatu software yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih (whiteboard animation) dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Software ini dikembangkan oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris) sejak tahun 2012.⁴

4. Pembelajaran IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang teorinya tersusun secara sistematis atau teratur yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan dalam suatu objek, dalam penerapannya IPA secara umum hanya terbatas pada gejala-gejala alam, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi, eksperimen yang menuntut adanya sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, jujur dan terbuka.⁵

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi ini adalah untuk melakukan pengembangan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD/MI.

B. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan tidak dapat terhindar dari aktifitas belajar serta pembelajaran. Secara umum belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling bersinggungan antar satu sama lain dan tidak dapat di pisahkan dengan aktivitas edukatif. Belajar dan pembelajaran dapat dikatakan suatu betuk edukasi yang membuahkan adanya suatu hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Belajar adalah suatu bproses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan.⁶

³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hal. 307-308

⁴ Jon Air, Eric Oakland and Chipp Walters, *The Secrets Behind The Rise Of Video Scribing*, (Bristol. UK: Sparkol Books, 2017), hal. 9-20.

⁵ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT Indeks, 2017), hal.1-3.

⁶Esti Ismawati, Faraz Umay, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), hal. 1.

Belajar merupakan suatu proses perkembangan dalam membentuk dan memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan kepribadian setiap manusia. Perkembangan tersebut di masukkan kedalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang pada keadaan yang ditimbulkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam keadaan tersebut, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat di jelaskan atas dasar kecenderungan respons pembawaan kematangan. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi tersebut ke waktu sesudah ia mengalami situasi sebelumnya.⁷

Pembelajaran adalah aktivitas seorang anak guna mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Bentuk nyata yang dapat kita lihat dari kegiatan belajar ini adalah hasil belajar. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah polapola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar atau pembelajaran. Hasil belajar secara garis besarnya

⁷ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2019), hal. 1

di bagi menjadi tiga jenis yaitu: (a) pengetahuan dan pengertian (*kognitif*), (b) keterampilan dan kebiasaan (*skill*), dan (c) sikap dan cita-cita (*afektif*).⁸

Pendidikan bisa didapatkan secara formal maupun secara non formal. Pendidikan formal bisa didapatkan peserta didik melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan jenjang tinggi. Pendidikan dasar yang dimaksud adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) atau Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan pendidikan Sekolah Menengah Pertama yaitu (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya, IPS, dan Pendidikan Jasmani.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Dalam pembelajaran IPA guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Penyediaan buku cetak tidak cukup mampu untuk membuat peserta didik paham begitu saja akan materi yang disediakan, namun harus pula didukung oleh media-media

⁸ *Ibid.*, hal. 1.

lainnya yang bisa menarik perhatian peserta didik, media tersebut bisa berupa, majalah, buku cerita, modul atau lain sebagainya. Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) sangat sekali menyukai dongeng atau cerita bergambar sehingga menarik peserta didik untuk membacanya. Dengan ketertarikan peserta didik akan cerita bergambar ini maka peserta didik akan tertarik dan terbawa suasana dari materi ajar yang divisualkan melalui cerita bergambar yang menarik.

Dalam Al-Qur'an penggunaan media untuk menjelaskan suatu yang ingin disampaikan bisa kita pahami dalam surat yang terkandung surah An-Nahl ayat 89 berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَيِّدًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri” (An-Nahl ayat 89).⁹

Dalam keterangan ayat di atas, bahwa secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada kita untuk menggunakan sebuah alat/benda yaitu media untuk menjelaskan sesuatu. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Terjemahnya* (Jakarta: PT. Pantja Cemerlang, 2016), hlm, 543

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.¹⁰

Maka pendidik harus memperhatikan kemauan peserta didik untuk memiliki keinginan yang baik selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era sekarang semakin canggih.

Pendidik dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik dalam belajar. Untuk meningkatkan daya tarik kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media yang dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan. Media memiliki peranan penting karena menjadikan keadaan belajar yang jenuh menjadi tidak jenuh. Pemilihan media pembelajaran berbentuk software yang sering digunakan dalam proses pembelajaran membuktikan bahwa media berbentuk software sangat mempermudah dalam kegiatan belajar sehingga bermanfaat bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan. Adapun menurut Rumampak mendefinisikan media sebagai setiap bentuk peralatan yang biasanya dipakai untuk memindahkan informasi antara orang-orang.¹¹

Media pembelajaran *Sparkol videoscribe* menurut John Air mengemukakan teori bahwa *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Media pembelajaran berbentuk software ini juga dapat digunakan untuk membuat design animasi yang berlatar putih (*whiteboard animation*) menggunakan tampilan yang

¹⁰Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran BernuansaKomik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 4, Nomer.1 (2017), hal. 34–46

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 9

lebih menarik dan mudah digunakan. Karakteristik penggunaan sparkol videoscribe yang unik, dengan mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.¹² Belajar menggunakan Media *Sparkole Videoscrabe* peserta didik tidak hanya belajar dengan mendengar saja tetapi juga belajar sambil melihat gambar yang bergerak.

Media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan pesan dan isi pelajaran ke peserta didik serta membantu keefektifan proses belajar, menumbuhkan kemampuan memahami, memberikan materi yang menarik serta memudahkan penjabaran isi materi. Jadi dengan penggunaan media di harapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. *Videoscrabe* dapat memaparkan materi secara berangsur – angsur sehingga menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik dan menumbuhkan sikap antusias dalam belajar yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan wali kelas 5 di SD N 2 Wonodadi dan MI Raden Intan Gadingrejo yang menyatakan proses pembelajaran yang selama ini digunakan kurang bervariasi karena adanya pandemi Covid-19. Dalam hal penggunaan media pembelajaran sekolah tersebut memiliki sarana dan pra sarana yang lengkap seperti Proyektor, LCD, dan Laptop. Sebagai media pembelajaran yang ada akan tetapi, kurang digunakan sebagaimana mestinya dan tidak di imbangi dengan pemanfaatan yang sesuai karena adanya pandemi Covid-19 yang memberikan dampak yaitu media pembelajaran tidak dapat di gunakan dengan maksimal.¹³

¹² Dwi Fadila Rahmatika, Nining Ratnasari, “Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe”, *Jurnal Matematika*, Vol. 1, No. 3 (2018), hal. 386-287.

¹³ Rosmalia, Wawancara Pendidik SDN 2 Wonodadi Pringewu, 28 September 2020.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa media cetak dan media audiovisual. Namun, pada penggunaan media audiovisual yang digunakan kurang bervariasi karena hanya menampilkan berupa slideshare (power point) tanpa diimbangi dengan media audiovisual yang menarik seperti video animasi. Sehingga hal ini kurang efektif dan menarik bagi peserta didik dalam proses pemahaman pembelajaran. Maka dari itu diperlukanlah suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Berdasarkan penjabaran yang tertera di atas jadi diperlukannya suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA dalam suatu media pembelajaran berbentuk *Sparkol Videoscrabe*. Media *Sparkol Videoscrabe* ini terdapat banyak sekali icon-icon animasi yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga mudah untuk diakses melalui PC ataupun *handphone* selain itu mudah di transfer dari satu *handphone* ke *handphone* lainnya dan dalam penggunaannya bisa digunakan baik online maupun offline.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscrabe* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI”**.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran di masa Pandemi Covid-19 sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi, pendidik lebih sering menggunakan media yang sederhana yaitu berupa gambar dan charta.
3. Pemahaman materi yang kurang maksimal karena peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran software yang dapat mempermudah memahami isi materi.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk *Sparkole Videoscribe*.
2. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* di batasi pada mata pelajaran IPA Kelas V di SD/MI
3. Pengujian produk dibuat hanya meliputi penilaian kelayakan media dan kemenarikan media, tidak di uji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi peserta didik.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa *Sparkole Videoscribe* pada mata pelajaran IPA kelas V di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Sparkole Videoscribe* pada mata pelajaran IPA Kelas V di SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berupa *Sparkole Videoscribe*?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran berupa

Sparkole Videoscribe pada mata pelajaran IPA kelas V di SD/MI.

2. Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Sparkole Videoscribe* pada mata pelajaran IPA kelas V di SD/MI.
3. Mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap kelayakan produk yang berupa *Sparkole Videoscribe* pada mata pelajaran IPA kelas V di SD/MI.

G. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Sparkole Videoscribe* ini diharapkan dapat memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *Sparkole Videoscribe*.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

- 1) Memberikan pengalaman langsung bagi Peserta didik.
- 2) Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi.
- 3) Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPA.

b. Guru

- 1) Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi IPA.
- 2) Memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar cocok dalam pembelajaran.

c. Peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkole Videoscribe*

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model

Pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas, serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁴ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* adalah penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.

Penelitian dan pengembangan menurut *Seels & Richey* didefinisikan sebagai kajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas praktis, dan efektif.¹⁵ Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan lebih kepada desain atau rancangan, bisa berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 407.

¹⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*, (Malang: CV. Literasi Nusantara, 2020) hal. 1

B. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bersifat kebendaan merupakan salah satu alat komunikasi yang dipandang dapat lebih mengefektif kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan bahasa, seseorang dapat memahami suatu objek, tetapi dengan media dapat memudahkan dan mempercepat pemahaman. Jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa dan media maka materi pembelajaran akan mudah di pahami oleh siswa.¹⁶

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁷ Istilah media juga digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Rumampak mendefinisikan media sebagai setiap bentuk peralatan yang biasanya dipakai untuk

¹⁶ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), hal. 317

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 9

memindahkan informasi antara orang-orang. Maka dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi setiap orang dalam menyampaikan suatu informasi.

Adapun menurut Burden dan Byrd mengemukakan media pembelajaran sebagai alat yang menyediakan fungsi-fungsi pembelajaran dalam pendidikan terutama dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima, yang dapat memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Sependapat dengan pendapat di atas, Brown et al. Mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dari perancangan, penggunaan, dan evaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengkombinasikan berbagai sumber daya manusia dan nonmanusia.¹⁸

Berdasarkan paparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi pelajaran yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikasi (peserta didik) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga sebagai serangkaian proses aktivitas belajar, yang mana peserta didik dapat aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat di mengerti dengan mudah.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, menurut beberapa penulis seperti

¹⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hal. 292

Hamalik, Djamarah dan Sadiman, mengelompokan media pembelajaran ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis yaitu, sebagai berikut:¹⁹

1) Media Auditif

Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, *tape recorder*, piringan hitam.

2) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan saja. Seperti gambar, foto, lukisan, poster dan sebagainya.

3) Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi kedalam dua jenis, yaitu: Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound, slide. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette, dan VCD.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkontruksi, suatu peristiwa objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, compact disk, dan film. Media ini dapat digunakan untuk merekam suatu kejadian atau objek yang akan terjadi pada suatu

¹⁹ *Ibid.*, hal 296

waktu tertentu. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransformasikan tanpa menganal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang terjadi memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik mengambil gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, sehingga menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat mempercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek ditransfortasikan melalui ruang dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau sekolah tetapi juga dapat pada wilayah tertentu seperti rekaman video, file komputer, audio, disket komputer yang dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.²⁰

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

ialah menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi

²⁰ *Ibid.*, hal. 298.

pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Yaitu dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi kognitif

Media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasi informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²¹

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima, serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Nasution menyatakan setidaknya terdapat enam manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:²²

- 1) Menambah kegiatan belajar siswa
- 2) Menghemat waktu belajar
- 3) Meningkatkan hasil belajar lebih permanen

²¹ *Ibid.*, hal. 299.

²² Yulia Siska, Pembelajaran IPS SD/MI, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), hal. 318

- 4) Membantu siswa yang ketinggalan dalam pelajaran
- 5) Memberikan alasan yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada peserta didik.
- 6) Memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas.

Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyampaikan materi pelajaran dapat di seragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²³

Berdasarkan uraian dan pendapat diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran akan lancar dan meningkat dalam setiap prosesnya dan hasil belajarnya.
- 2) Adanya media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam

²³ Nurul Hidayah, Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019), hal. 71.

belajar, interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat serta kemampuannya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya indera, ruang serta waktu.

e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang di maksud dikemukakan oleh Nana Sudjana yaitu, sebagai berikut:

- 1) Menentukan media dengan tepat. Artinya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang di ajarkan.
- 2) Menerapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat. Artinya, perlu di perhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus di sesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu pengajaran media digunakan.²⁴

2. Media AudioVisual

Media audio visual yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video, dan sebagainya. Media audio visual juga merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, maka hampir tidak perlu lagi

²⁴ *Ibid.*, hal. 75

biaya tambahan, karena tape dapat di hapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima kembali. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.²⁵

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard, yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penilaian. Naskah menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.

Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua anak. Diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan dan kemudian menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.²⁶

²⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hal. 307-308

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal. 91

3. Sparkole Videoscribe

Sparkol Videoscribe diperkenalkan pertama kalinya pada tahun 2012 oleh perusahaan di Inggris dengan aplikasi Sparkol, setahun peluncuran program aplikasi ini mendapatkan penerimaan yang cukup baik dengan jumlah pengguna mencapai 100.000 orang. VideoScribe dikembangkan oleh Adobe Flash dan Flash Video, Videoscribe adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis.²⁷

Menurut Ali Zaki dan Smitdev Community, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file. Adapun menurut Sri Widiyanti Aplikasi merupakan sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai front end pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan.²⁸ Dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sendiri dibedakan menjadi 2 jenis yaitu berbasis Web dan berbasis Aplikasi, *Sparkol Videoscribe* sendiri masuk kedalam bagian dari pembelajaran berbasis aplikasi.

Media Videoscribe merupakan suatu gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan

²⁷ Nurul Afifah, Bobi Hidayat. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akuturasinya Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro", *Jurnal Swarnadipa*, Vol. 2, No. 3 (2018), hal. 197

²⁸ Baenil Huda, Bayu Priyatna. "Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce", *Jurnal Systematics*, Vol. 1, No. 2, (2019), hal. 81-99

suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.²⁹ Menurut Heinich, Molenda & Russel video diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai “saya lihat (*I See*)”. Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat di kategorikan sebagai video.³⁰

Video juga sering dikatakan medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajarn, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok. mnfaat kaset video sangat nyata. Bisakah anda membayangkan mengajar 100 orang siswa dalam satu ruangan besar, hanya dengan bantuan kapur dan papan tulis? Visualisasi ataupun tulisan pada papan tulis ukurannya tetap, tidak dapat diperbesar ataupun diperkecil. Sedangkan ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar unruk tampilan dengan alat pemutar kaset (video player).³¹

Menurut *John Air Sparkol Videoscribe* diartikan sebagai suatu software yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih (whiteboard animation) dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Software ini dikembangkan oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris) sejak tahun 2012. Whiteboard animation atau animasi berlatar putih adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol. Tampilan kata-kata, kalimat disertai gambar dan

²⁹ *Ibid.*, hal. 50

³⁰ Dr. Rusman, Dkk, *Pembelajaran Berbasisb Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Depok: Rawajali Pers, 2019) hal. 220

³¹ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Medika, 2019), hal. 104.

audiovisual akan membantu penerima untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh pengirim dengan lebih mudah. Videoscribe mampu mempersingkat konsep yang awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar yang langsung menagrah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks.³²

Beberapa komponen – komponen yang dimiliki aplikasi Sparkol Videoscribe diantaranya adalah :

- a. Memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih, sehingga tidak perlu menggambar atau menjadi seorang seniman, dapat juga mengolahnya dengan format gambar..
- b. Memasukan musik sebagai backsound dari sparkol maupun musik pilihan sendiri.
- c. Dapat mengatur durasi video yang diinginkan dengan menentukan waktu setiap objek.
- d. Dapat di publish atau dibuat pada jenis file .mp4, .wav atau membagikan langsung ke jejaring sosial seperti facebook, youtube dan instagram.

Kelebihan Sparkol Videoscribe dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual sebagai berikut.

- a. Beberapa sekolah menggunakan Sparkol Videoscribe untuk membuat sumber belajar lebih menarik.
- b. Sparkol Videoscribe dapat digunakan untuk menstimulus keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis IT.
- c. Dapat menarik perhatian peserta didik secara lebih dalam pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi dalam Videoscribe memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

³² Jon Air, Eric Oakland and Chipp Walters, *The Secrets Behind The Rise Of Video Scribing*, (Bristol. UK: Sparkol Books, 2017), hal. 9-20.

- d. Penggunaan media Sparkol Videoscribe dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kekurangan Sparkol Videoscribe dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual sebagai berikut.

- a. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- b. Budget yang digunakan untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- c. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks serta pada saat proses pembuatan memerlukan waktu yang tidak sedikit.
- d. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus di imbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.³³

4. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuann alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa inggris "*Science*". Kata "*science*" sendiri berasal dari bahasa lain "*scientia*" yang berarti saya tahu. Namun, dalam perkembangannya *science* juga sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian atau pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum-hukum alam yang terjadi, yang dibuktikan melalui metode ilmiah. Dalam hal ini, sains merujuk kepada sebuah sistem untuk mendapatkan pengetahuan yang menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi dialam.

³³ *Ibid.*, hal 198

Menurut James Conant mendefinisikan IPA sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan antar satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan di eksperimentasikan lebih lanjut. Adapun menurut A.N. Whitehead mengemukakan bahwa IPA dibentuk karena pertemuan dua orde pengalaman. Orde pertama di dasarkan pada hasil observasi terhadap gejala/fakta (orde observasi), dan kedua di dasarkan pada konsep-konsep manusia mengenai alam (orde konsepsional). Selain itu Nash dalam bukunya *The Nature Of Science* , menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA Mengamati dunia ini bersifat analisis, cermat, lengkap serta saling menghubungkan fenomena satu dengan yang lainnya, sehingga secara keseluruhan membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya.³⁴ Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang teorinya tersusun secara sistematis atau teratur yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan dalam suatu objek, dalam penerapannya IPA secara umum hanya terbatas pada gejala-gejala alam, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi, eksperimen yang menuntut adanya sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, jujur dan terbuka.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler bahwa IPA ialah ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dari eksperimen / sistematis (teratur) artinya pengetahuan

³⁴ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT Indeks, 2017), hal.1-3.

itu tersusun dalam suatu sistem , tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku oleh satu orang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama.³⁵ IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang di benarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis dan dapat di terima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya ataupun sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera.³⁶

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk kedalam kurikulum disekolah khususnya di Sekolah dasar. Usman Samartowa mengemukakan perlunya pembelajaran IPA diajarkan pada Sekolah Dasar memiliki berbagai alasan, berikut alasannya : a. bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, maksudnya ialah IPA merupakan dasar teknologi, IPA juga sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan, karna Insinyur dan Dokter yang baik memerlukan dasar yang baik mengenai berbagai gejala alam, b. bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis, c. bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan anak sendiri maka IPA bukan mata pelajaran yang bersifat halapan saja untuk anak, d. mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan , yaitu memiliki potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara

³⁵ *Ibid.*, hal. 3.

³⁶ *Ibid.*, hal.4.

keseluruhannya.³⁷ Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA memang sangatlah penting bagi diberikan kepada anak SD karna dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis , dapat memahami gejala-gejala alam disekitar nya melalui berbagai percobaan.

Ilmu Pengetahuan Alam dapat dikatakan sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Tetapi pengajaran IPA yang seperti apakah yang paling tepat untuk peserta didik tingkat sekolah dasar? Oleh karena itu struktur kognitif anak-anak tidak dapat di bandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, pada hal ini mereka perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA dan yang perlu di modifikasikan sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Keterampilan proses sains di definisikan oleh Paolo dan Marten yaitu, sebagai berikut: 1) mengamati, 2) mencoba memahami apa yang diamati, 3) mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, 4) menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Selanjutnya Paolo dan Marten juga menegaskan bahwa pembelajaran IPA tercakup juga coba-coba dan melakukan kesalahan, gagal dan mencoba lagi. Ilmu Pengetahuan Alam tidak menyediakan semua jawaban untuk semua³⁸

c. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Adapun tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.

³⁷ *Ibid.*, hal.3-4.

³⁸ *Ibid.*, hal.5.

- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 6) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

C. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai acuan sebelum penelitian dilaksanakan, banyak peneliti yang telah mengembangkan penelitiannya dalam membuat media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscrabe*, kajian penelitian yang pernah dilakukan peneliti adalah:

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis Media Sosial Edmodo” penelitian ini dilakukan oleh Diah Ayu Pratiwi mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2018. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 dan untuk mengetahui bagaimanakah respon peserta didik dan guru/pendidik terhadap *sparkol videoscribe* berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 Lampung tengah. Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah; Media *Sparkol Videoscribe* berbasis media sosial

edmodo pada materi SPLDV kelas VIII MTs Nurul Qodiri 3 yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dihasilkan memperoleh nilai akhir rata-rata dari ahli materi yaitu 94,25 % dengan kriteria Sangat Baik/Valid, interpretasi nilai akhir rata-rata dari ahli media yaitu 94% dengan kriteria Sangat Baik/Valid. Media Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo pada materi SPLDV kelas VIII memperoleh nilai akhir dari respon peserta didik yaitu 84,25% dengan kriteria Sangat Baik/Menarik. Sedangkan untuk respon pendidik mendapatkan nilai rata-rata akhir 87,5% dengan kriteria Sangat Menarik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis media sosial edmodo ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.³⁹ Berdasarkan dari penelitian di atas yang membahas tentang media Sparkol Videoscribe terdapat beberapa perbedaannya yaitu, pada penelitian di atas hanya berfokus mata satu materi saja yaitu SPLDV. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi IPA satu semester pada kelas V SD/MI, selain itu sebagai bahan acuan pengembangan pada penelitian ini akan lebih menonjolkan penegasan pada pewarnaan icon-icon yang digunakan serta akan di buat dengan menampilkan unsur kartun di dalamnya.

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016”. penelitian ini dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari mahasiswi Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2016. Dalam penelitian ini peneliti

³⁹ Diah Ayu Pratiwi (2018), “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Media Sosial Edmodo”, Program Studi Pendidikan Matematika, UIN Raden Intan Lampung.

mengembangkan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIE SMP Negeri 01 Kerjo yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh 72,5% berdasarkan mutu teknis dan 75,9% berdasarkan aspek media. Sedangkan dari hasil validasi ahli materi memperoleh 86,1% berdasarkan aspek media dan 87,5% dari aspek kesesuaian materi. Berdasarkan ahli media, media pembelajaran ini tergolong dalam kategori baik sedangkan menurut ahli materi tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dilihat dari pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji n-gain yang memperoleh hasil 0,74, data tersebut dikuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji n-gain sebesar 0,76. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe yang telah dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung pembelajaran dalam kelas dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan simpulan di atas maka disarankan bahwa media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dapat menjadi salah satu

alternatif media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁴⁰ Berdasarkan dari penelitian di atas yang membahas tentang media Sparkol Videoscribe terdapat beberapa perbedaannya yaitu, pada penelitian di atas hanya berfokus mata satu materi saja yaitu Cahaya . Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi IPA satu semester pada kelas V SD/MI, selain itu sebagai bahan acuan pengembangan pada penelitian ini akan lebih menonjolkan penegasan pada pewarnaan icon-icon yang digunakan serta akan di buat dengan menampilkan unsur kartun di dalamnya.

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD”. Penelitian ini dilakukan oleh Devi Safitri Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung Tahun 2018. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara lampung dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara lampung kelas III jenjang MI/SD. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) Borg & Gall yang di modifikasi oleh Sugiyono. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta pendidik dan respon peserta didik. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara Lampung kelas III jenjang MI/SD. Kriteria

⁴⁰Diah Ayu Wulandari (2016), “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016”, Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

yang didapat dari ahli media adalah sangat layak dengan persentase 90% dan 96% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak, responj pendidik dengan persentase 87,5% dalam kategoti sangat layak, dan respon peserta didik pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscrabe* pada materi aksara Lampung kelas III jenjang MI/SD dengan penilaian 3,70 kriteria sangat baik.⁴¹ Berdasarkan dari penelitian di atas yang membahas tentang media Sparkol Videoscribe terdapat beberapa perbedaannya yaitu, pada penilitian di atas hanya berfokus mata satu materi Aksara Lampung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi IPA satu semester pada kelas V SD/MI, selain itu sebagai bahan acuan pengembangan pada penelitian ini akan lebih menonjolkan penegasan pada pewarnaan icon-icon yang digunakan serta akan di buat dengan menampilkan unsur kartun di dalamnya.

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Pada Kelas IV SD/MI”. Penelitian ini dilakukan oleh Andika Dian Pratama Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember tahun 2019. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sparkol Videoscribe dan Untuk mengetahui tingkat efektifitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe dalam menunjang pembelajaran. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) Borg & Gall yang di modifikasi oleh Sugiyono. Hasil dari penilitian ini menunjukkan bahwa

⁴¹ Devi Safitri (2018), “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscrabe* Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD”, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung

produk yang dikembangkan telah memenuhi dua syarat atau kriteria media pembelajaran, yaitu : (1) Valid, berdasarkan validasi yang dilakukan kepada dua orang validator dari kalangan dosen dan praktisi pendidikan menunjukkan hasil valpro sebesar 85,4. Hasil valpro tersebut jika dikonsultasikan pada tabel kriteria kevalidan produk berada pada rentangan nilai 81 – 100 yang berarti sangat layak/valid untuk diujicobakan. (2) Efektif, dari tiga kali uji coba yang dilakukan produk mendapatkan persentase pemahaman siswa yang selalu meningkat pada setiap ujicobanya dan mampu melewati persentase standar yang harus mampu diperoleh yaitu 80%. Pada ujicoba produk awal persentase yang diperoleh sebesar 60%, ujicoba produk utama meningkat menjadi 73,3% dan pada ujicoba terakhir ujicoba produk operasional persentase yang diperoleh sebesar 87,5%. Dari data tersebut dapat diasumsikan bahwa produk efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁴² Berdasarkan dari penelitian di atas yang membahas tentang media Sparkol Videoscribe terdapat beberapa perbedaannya yaitu, pada penelitian di atas hanya berfokus mata satu materi Siklus Hidup Makhluk Hidup. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi IPA satu semester pada kelas V SD/MI, selain itu sebagai bahan acuan pengembangan pada penelitian ini akan lebih menonjolkan penegasan pada pewarnaan icon-icon yang digunakan serta akan di buat dengan menampilkan unsur kartun di dalamnya.

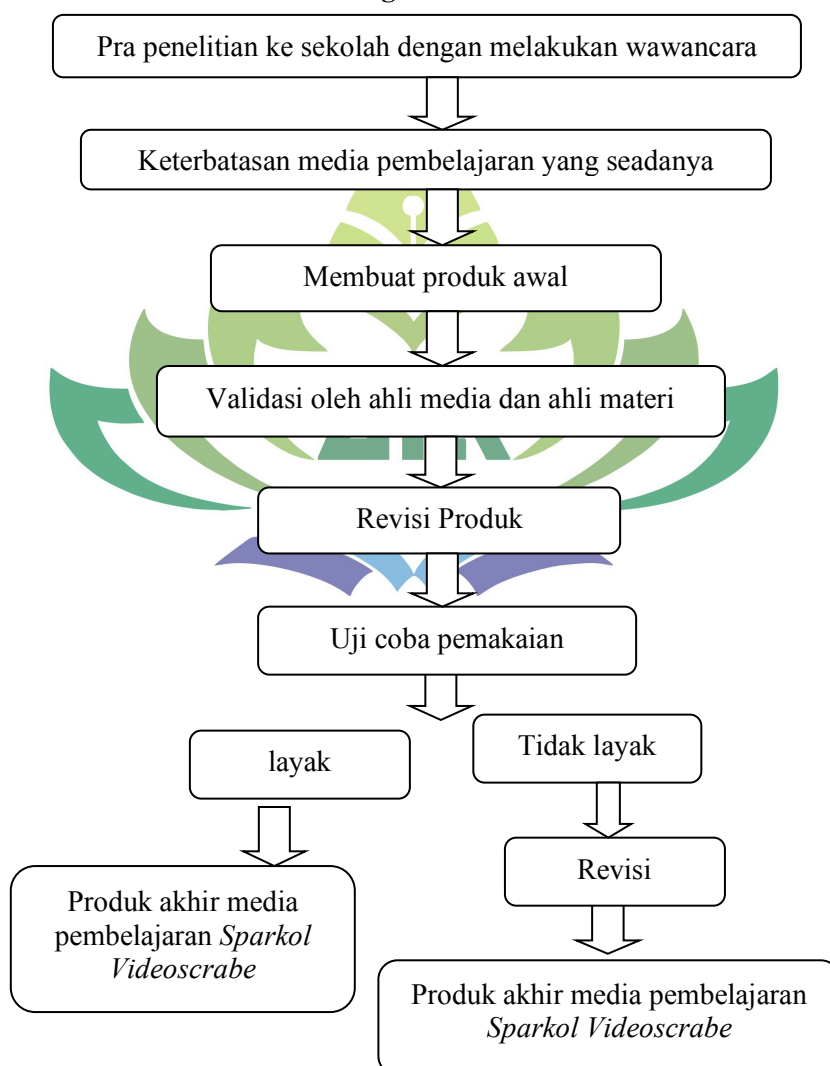
D. Kerangka Berfikir

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar. media pembelajaran juga di butuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran sehingga

⁴² Andika Dian Pratama (2019), “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Pada Kelas IV SD/MI”, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

peserta didik lebih mudah pula memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mampu melatih peserta didik untuk berpikir kritis serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru harus mampu memberikan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswanya, penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA sangatlah penting.

Kerangka Berfikir





DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2019. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Amir Hamzah. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Andika Dian Pratama. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Pada Kelas IV SD/MI*”, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baenil Huda, Bayu Priyatna, 2019. Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce, *Jurnal Systematics*, Vol. 1, No. 2, hal. 81-99
- Chintia Tri Noprinda, Sofyan M. Soleh. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)” *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, Vol. 02, No. 2 (2019), hal. 168-176
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2017. *Al-Qur'an Terjemahnya*. Jakarta: PT. Pantja Cemerlang.
- Desi Juwitaningsih. 2018. *Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Paket A Setara Sd/MI Kelas V modul Tema 8 : Lingkungan Hidup Kita*. Jakarta: Kemendikbud.
- Devi Safitri. 2018, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscrabe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD*”, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung

- Diah Ayu Pratiwi. 2018. *“Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Media Sosial Edmodo”*, Program Studi Pendidikan Matematika, UIN Raden Intan Lampung.
- Diah Ayu Wulandari. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016”*, Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Dwi Fadila Rahmatika, Nining Ratnasari. 2018. “Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe”, *Jurnal Matematika*, Vol. 1, No. 3, hal. 386-287.
- Esti Ismawati, Faraz Umayu. 2017. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- John Air, Eric Oakland And Chip Walters. 2017. *The Secret Behind The Rise Of Video Scribing*. Bristol. UK: Sparkol Books.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Nurul Afifah, Bobi Hidayat, 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasinya Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro”, *Jurnal Swarnadipa*, Vol. 2, No. 3, hal. 189-200
- Nurul Hidayah, Rizki Nur Khalifah. 2019. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran BernuansaKomik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah

- Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4(1): 34–46.
- Rusman, Dkk. 2019. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Depok: Rawajali Pers.
- Sohibun, Filza Yulina Ade. 2017. “Pengembangan Media pembelajaran Bernuansa *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*”. *Jurnal Tadris* 2(2): 123.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Usman Samawatowa. 2018. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Pt Indeks.
- Yulia Siska. 2018. *Pembelajaran IPS di SD / MI*, Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca

